

ENTERPRISE: A SERIOUS GAME (ESG)

UN NUEVO PROYECTO ERASMUS+

¿Por qué este proyecto?

En las circunstancias económicas actuales, los jóvenes tienen una gran dificultad para insertarse en el mercado laboral. Por ello, muchos deciden iniciar su propio negocio o actividad laboral como autónomos. Incluso aquellos que son capaces de encontrar un trabajo fijo tienen que prepararse para asumir nuevos roles y nuevas competencias. Para un futuro trabajador, es vital estar formado en competencias de emprendimiento. La Unión Europea ha reconocido que tanto la creación de nuevas profesiones y la conservación de las ya existentes depende en gran medida de las habilidades de emprendimiento de los jóvenes trabajadores.

El emprendimiento no radica sólo en que el número de actividad laboral por cuenta propia aumente. Todos los trabajadores, sean autónomos o trabajadores por cuenta ajena necesitarán hacerse con un bagaje de destrezas y conductas básicas y genéricas tales como las habilidades para comunicarse bien, estar formado, elaborar planes y resolver problemas, trabajar de forma eficaz como miembro de un equipo y en un contexto internacional. A estas habilidades se les denomina a menudo competencias de intraemprendimiento o competencias de empleo 2.0.

¿Qué hará este proyecto?

Partimos de que el concepto de empresa supone algo más que la creación de un negocio. Tiene que ver más con lo que la gente sabe y hace cuando actúan como empresarios en cualquier puesto que ocupen en el plano económico. Por todo ello, el proyecto tiene como objetivo la creación de un espacio de aprendizaje para desarrollar habilidades y competencias de emprendimiento que sea flexible, efectivo, utilizable en muchos y diferentes contextos de empleo internacionales. Esto se logrará con el desarrollo de materiales de aprendizaje que implicarán, por ser atractivos y divertidos a los jóvenes de la Formación Profesional.

El proyecto ESG:

1. abordará las competencias de emprendimiento identificando y describiendo su importancia tanto para los empleados por cuenta ajena como para los emprendedores que quieren empezar o continuar dirigiendo un negocio con éxito,
2. Responderá a la creciente demanda de los empresarios respecto a la actitud innovadora y emprendedora que el trabajador de una empresa debiera tener.
3. Producirá una tabla de competencias que serán la base de un juego de empresa innovador y novedoso. Dichas competencias se desarrollarán de acuerdo al control de habilidades realizado por los cinco países y de acuerdo al Sistema de Transferencia de Cualificaciones Profesionales.

¿Quién forma parte del Proyecto ESG?

Coordinado por el ROC Midden Nederland, un centro con una gran experiencia en la gestión de proyectos internacionales, la asociación en este proyecto está formada por organizaciones líderes en la formación procedentes de Austria, España, el Reino Unido y la Cámara de Comercio Hodonin de la República Checa. Todos ellos poseen experiencia en proyectos internacionales y educación empresarial. Cada uno de estos socios tiene un importante socio minoritario implicado en el proyecto. El proyecto recabará la colaboración de los equipos de marketing de dos centros de relevancia internacional para dirigir la difusión y la explotación de actividades.

¿Qué resultados se esperan?

El Proyecto producirá:

Un mapa competencial de habilidades entreempresariales (competencias del empleado 2.0) que claramente identifique, defina y muestre de forma transparente a profesorado y alumnado conductas de emprendimiento de éxito.

Aspectos de este conjunto de competencias serán diseñados teniendo en cuenta el contexto europeo e internacional en los que la mayoría de la gente trabaja actualmente. Junto a los materiales de aprendizaje, el producto que mostrará las competencias para el emprendimiento animará a más profesorado y alumnado a iniciarse en el campo de la educación empresarial y promover estas competencias clave entre un sector más amplio.

Un juego de emprendimiento on-line basado en estas competencias – un recurso de aprendizaje nuevo y atractivo, accesible y utilizable en cinco idiomas y en diferentes contextos de aprendizaje y formación.

Un manual conteniendo tareas de aprendizaje que acompañarán al nuevo juego. Traducido a las lenguas de los cinco países socios de este proyecto, el manual será diseñado para ser fácilmente adaptado a diferentes contextos nacionales. También atraerá y permitirá a la gente a jugar y competir con jugadores de otros países.

Y finalmente

El Proyecto ESG tiene como objetivo:

- Asegurar que sus productos tengan una amplia aplicación y atractivo entre los empleados de empresas y profesionales autónomos, así como futuros emprendedores.
- Centrarse en la interacción creativa, en el sentido de la competencia personal y social.
- Reflejar el alto grado de tolerancia que los emprendedores tienen ante las incertidumbres que les rodea y, por supuesto, sacar provecho de ellas.
- Producir un “Serious Game” que también tenga una dimensión interactiva con otros jugadores, además de la necesidad de tomar decisiones dentro de un equipo.